

Bardo 6	Artista	dherhion
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR

Dirvurn
NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano	Caótico bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA



Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+3	16
DESTREZA	+2	14
CONSTITUCIÓN	+2	15
INTELIGENCIA	+4	18
SABIDURÍA	+2	14
CARISMA	+3	17

TIRADAS DE SALVACIÓN

Competencia	Tirada	Bonificador
○	Fuerza	+3
☒	Destreza	+5
○	Constitución	+2
○	Inteligencia	+4
○	Sabiduría	+2
☒	Carisma	+6

HABILIDADES

Competencia	Habilidad	Bonificador
☒	Acrobacias	+5
☒	Arcanos	+7
○	Atletismo	+4
☒	Engañar	+6
☒	Historia	+7
☒	Interpretación	+6
○	Intimidar	+4
☒	Investigación	+7
○	Juego de Manos	+3
☒	Medicina	+5
○	Naturaleza	+5
○	Percepción	+3
○	Perspicacia	+6
☒	Persuasión	+6
○	Religión	+5
○	Sigilo	+3
○	Supervivencia	+6
○	Trato con Animales	+3

13 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**



INSPIRACIÓN

+3 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
13	+3	30

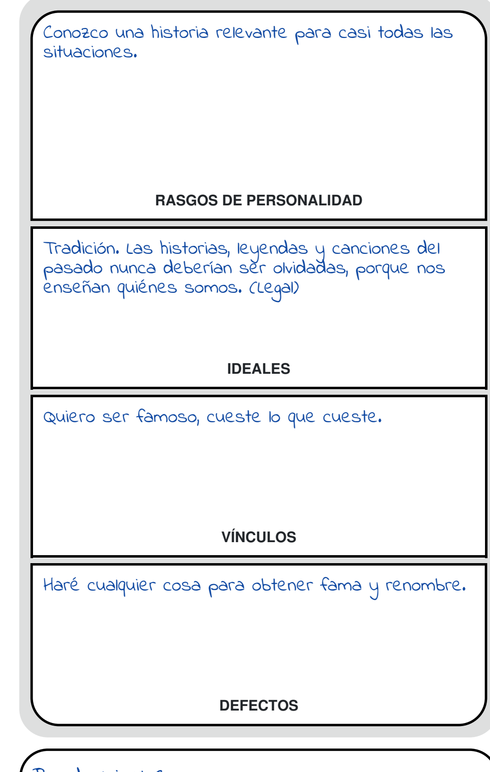
Puntos de Golpe Máximos 51

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE



Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Tradición. Las historias, leyendas y canciones del pasado nunca deberían ser olvidadas, porque nos enseñan quiénes somos. (Legal)

IDEALES

Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para obtener fama y renombre.

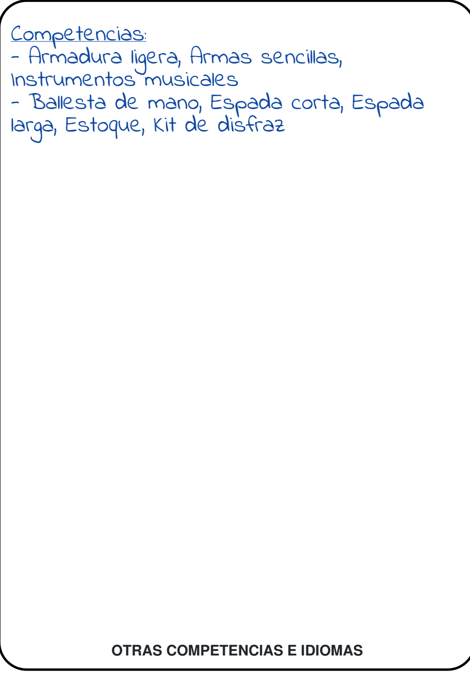
DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+6	1d8 +3 perforante
Daga	+6	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Bardo Nivel 6:
- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia
- Secretos mágicos adicionales

RASGOS Y ATRIBUTOS



Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



- Cuero CA 11
- Paquete de artista
- Laúd

EQUIPO

Dirvurn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es fácil suponer que la juventud y la experiencia no van de la mano, pero si tienes la mente abierta algo en los ojos de este chaval sugiere juzgar con precaución. Es de hecho joven, quizá un adolescente o poco más que eso, pero sus ojos oscuros, aunque brillantes y por lo demás pertenecientes a una cara acostumbrada a las sonrisas, tienen algo peculiar que te hace pensar en profundidades ocultas, en un saber más allá de sus años. Y cuando sus párpados se cierran y sus largas pestañas sean lo único que ves quizá debas preguntarte qué senderos transita su memoria, qué pensamientos podrían abstraer de tal forma a un chico como este; uno que siempre parece tener una palabra para todo el mundo, un surtido de sonrisas casi interminable y unas manos inquietas que parecen extrañamente vacías. Es de estatura media tirando a baja para alguien de su edad, pero su postura erguida y sus pasos largos podrían, a veces, hacerlo parecer un pelín más alto o más intimidante de lo que realmente es. Su complexión menuda tampoco es que lleve a impresionar, probablemente sea más rápido que fuerte y más ágil que inamovible, pero aunque es delgado hay un poco de músculo bajo esa carne; no debería sorprender si puede levantar más peso del que parece o si un puñetazo bien dado no te hace tantas cosquillas como tu fanfarronería había estimado (incluso si resulta ser el tipo de persona que normalmente prefiere poner pies en polvorosa). Tanto si es la energía de la juventud como si en realidad es de natural hiperactivo, siempre parece estar moviéndose, esté o no hablando. Cara, brazos, manos, piernas, pies; este chaval es la pesadilla viviente de cualquier pintor o escultor, y probablemente podría volverte loco si lo miras durante demasiado tiempo (o por lo menos destruir irreparablemente tu paciencia). ¿Podría quedarse quieto el tiempo suficiente como para que tus ojos pudieran descansar en paz? Tal vez si se concentra o si está demasiado inmerso en contar o escuchar algo. Pero yo no tendría muchas esperanzas, por si acaso. Sus manos claramente de artista (bien cuidadas, dedos largos, uñas cortas...) destacan en un cuerpo que, por lo demás, parece pertenecer más a un peregrino que a alguien que se pase la vida encerrado. Las suelas de su calzado desgastadas por el uso, una piel bronceada por el sol y curtida por el viento... que salta a la vista que es un culo inquieto, vaya. En cuanto al resto, tiene el pelo de un tono tan oscuro de marrón que podría pensarse que es negro, pero no lo es, y con mucha luz y paciencia podrías descubrir mechones de un marrón más claro que pasan fácilmente desapercibidos. Es un pelo denso pero liso, con un discreto flequillo corto que no cubre sus ojos ni obstaculiza su campo de visión pero disimula (al menos un poco) una frente ancha; y le cae casi hasta los hombros, enmarcando una cara casi triangular en su forma, toda pómulos afilados, mandíbula estrecha y mentón puntiagudo.

APARIENCIA



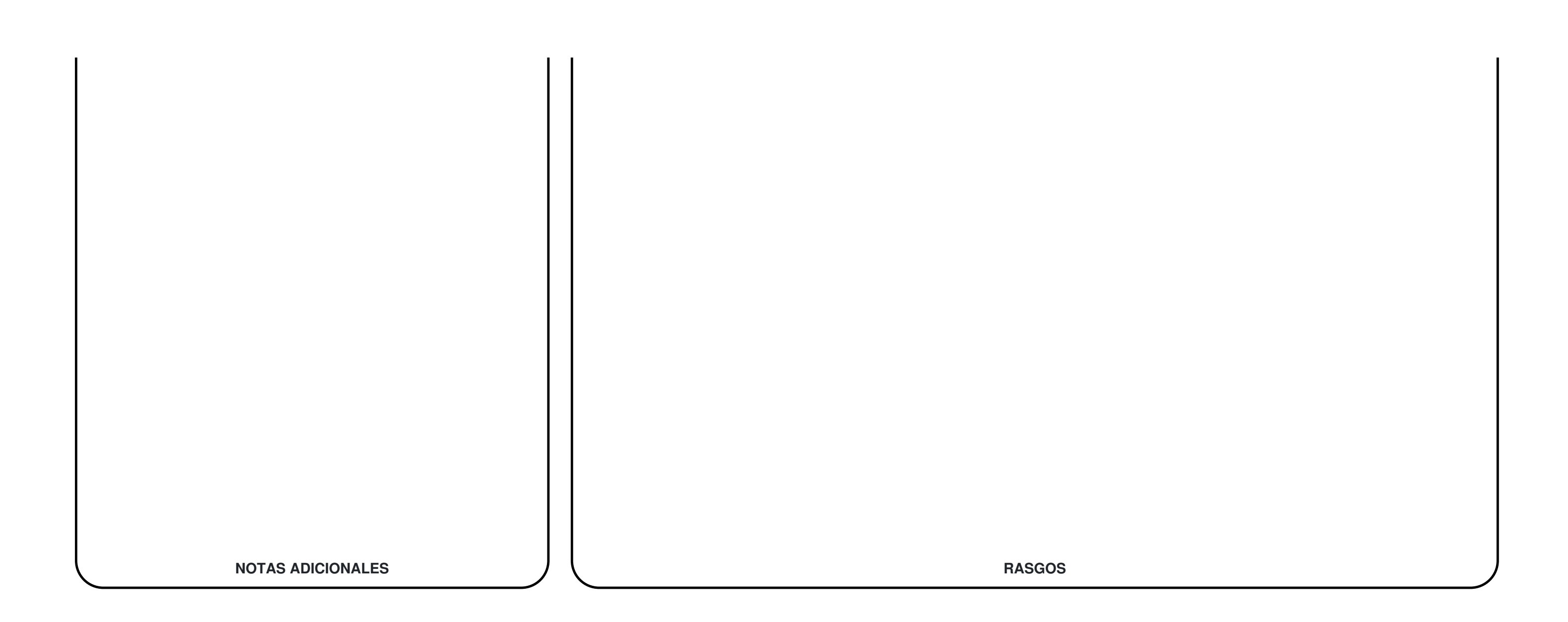
APARIENCIA

Si le preguntas a él, dirá que no tiene mucho que contar, que su historia es irrelevante. Si le crees, habrás cometido un error. No, no tiene un pasado oculto ni fascinante. No es el descendiente bastardo de ningún rey. Tampoco desciende de dragones o cualquier otra cosa que se te pueda pasar por la cabeza. Es, simplemente, un humano normal, proveniente de una familia normal. Tan normal, que no sabe quiénes son sus padres, y eso que se ha esforzado en preguntar. ¿No te has dado cuenta que no posee apellido?

Podría haberlo tenido. Los ancianos que lo cuidaron hasta que pudo valerse por sí mismo le ofrecieron uno en más de una ocasión, pero él se negó. Cuando ha preguntado de dónde viene, la respuesta ha sido la misma. "No lo sabemos. Uiira te trajo a nosotros una noche de tormenta".

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Aprendiz de mucho: Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- Canción de descanso: Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperáis puntos de golpe adicionales.
  - Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento: Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier TS para no quedar asustados o hechizados.
- Fuente de inspiración: Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.
- Inspiración bárdica: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
  - Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.
- Palabras hirientes: Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.
- Pericia: Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.
- Secretos mágicos adicionales: A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.


NOTAS ADICIONALES
RASGOS

Dirvurn
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo	Carisma	14	+6
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO							9 CONOCIDOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Amistad	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
Truco	Burla dañina	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
Truco	Guardia de cuchillas	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
☐ 1	Armadura de Agathys	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
☐ 1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
☐ 1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
☐ 1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
☐ 2	Calmar emociones	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
☐ 2	Contorno borroso	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.						
☐ 2	Corona de la locura	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
☐ 3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
☐ 3	Don de lenguas	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.						
☐ 3	Recado	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia 1+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.						